FANZINE #1

YÓKAI SOCIAL CLUB

Sábado 31 de mayo - Domingo 1 de Junio
Casa de los Diez

ORGANIZADO POR:

GAMAKI
ガマキ

MalaMadre

妖怪
YŌKAI

@GAMAKI__ @BYMALAMADRE @YOKAI.SW

En el marco de la celebración del Día Internacional del Juego **Yokai Social Club** te invita a su próxima edición, un espacio dedicado al al entretenimiento y a la creatividad.

ACTIVIDADES DESTACADAS.

Charlas y proyecciones:

Lucha libre, anime y manga:

"Conexiones culturales con Japón a cargo de Guanchulo, quien compartirá sus experiencias en el país nipón.**"**

Ciclo de cortometrajes y charla: "Nuevos talentos de la animación chilena, Moderada por Morrón Estudio."

"Desarrollo de videojuegos independientes" por Humita Games.

Charla por Pyro toys.

"Precoz, dibujar lo que no se dice - auto ficción adolescencia y sanación."

Exposición y venta: Más de 60 expositores de ilustración, juguetes, arte y diseño.

Zonas de fotografías y actividades lúdicas.

Concursos y gastronomía: Actividades para participar y opciones de comida.

siguenos y enterate de todo esto y más en nuestro instagram:

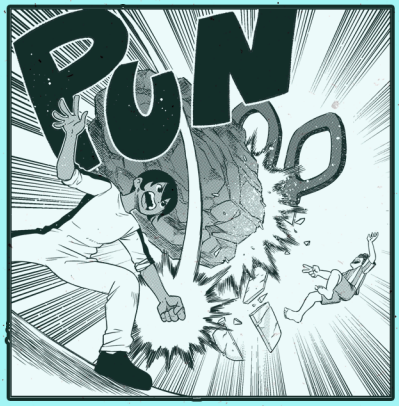
@yokai_social_club

Los códigos secretos siguen vivos.

Humitagames, instagram/tiktok: humitagames

じゃんけんアップ!
JANKENUP!
DELUXE

Durante décadas, los códigos secretos han sido parte del encanto de los videojuegos. La famosa secuencia Konami formó parte de la infancia de muchos jugadores y ha sido homenajeada en innumerables títulos. Para los más “jóvenes”, es probable que la palabra ROCKETMAN les traiga gratos recuerdos. Y para quienes hayan probado JanKenUP!, quizás se sorprendan al descubrir que contiene personajes ocultos desbloqueables mediante códigos.
Pero... ¿dónde y cómo se utilizan estos códigos? Vamos directo al grano: tocando el logo del juego en la pantalla principal. Este logo funciona como un instrumento musical que, al reproducir la secuencia correcta, permite obtener uno de los personajes ocultos. Por ejemplo, para desbloquear al árbitro como personaje jugable, es necesario tocar la secuencia “Jan Jan Ken UP!”, que evoca la melodía del tema principal del juego.



Pero este personaje no es el único: también contamos con las participaciones estelares de Choriza y Salfate con vestimenta estilo Goku. Ahora, para no arruinar la sorpresa, no daremos las secuencias... aunque sí un par de pistas. La primera: el instrumento cambia de notas al
entrar y salir del menú principal, y esas notas están ligadas a una secuencia especial. La segunda tiene que ver directamente con el desarrollo del juego: ¿cómo nació la idea de usar el logo como instrumento? Ese día llovía, y mientras se revisaba el menú principal, en compañía
de unos brebajes, la idea de desbloquear a Salfate con la melodía de Los expedientes secretos X cruzó el cielo como una estrella fugaz. ¡Que se sepa!

Por qué es importante apoyar nuevos talentos según Estudio Morrón:

instagram: morronestudio

Cuando comienzas a integrarte a la industria de animación, realmente no sabes por dónde comenzar, aunque sepas que tienes muchas habilidades y talento, necesitas que otros te den una oportunidad para demostrarlo.

Cuando comenzamos como Estudio Morrón, tuvimos que buscar un espacio dentro de la industria de la animación, darnos a conocer y encontrar nuestras propias oportunidades. Es una experiencia muy difícil y requiere mucha perseverancia, pero la experiencia la hicieron un poco más sencilla y menos abrumante las personas con más experiencia que nos tendieron una mano.

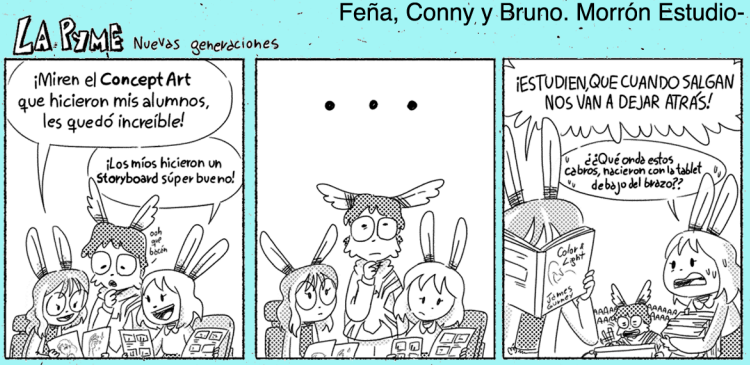
A veces la ayuda tomaba la forma de consejos o palabras de ánimo, otras veces incluirnos en espacios que nos podían brindar oportunidades de trabajo o contactos importantes, estas personas nos ayudaron a avanzar con Estudio Morrón, tener más estabilidad y darnos la seguridad de que éramos capaces de tener un estudio de animación propio.

Ahora que llevamos 6 años en la industria desde la creación del estudio, y casi 4 años trabajando en nuestros proyectos originales; sentimos la necesidad de ser nosotros los que ayuden a las siguientes generaciones y los
nuevos talentos.

Si la industria se mantiene con las mismas personas año tras año, se estancaría. Los temas, estilos, visiones y voces únicas se quedarían atrapadas en el pasado. Es necesario darle oportunidad a los nuevos talentos para ver nuestra industria crecer, no solo en animación sino que en el arte en general, lejos de ser una competencia, apoyar las nuevas voces abre oportunidades de nuevas colaboraciones, nuevos tipos de proyectos y nuevas formas de ver la animación.

¡Un cordial saludo a todos los nuevos artistas que lean esto y ojalá se motiven a seguir creando!

Feña, Conny y Bruno. Morrón Estudio-



Mi primer ramen.

*Por Guanchulo- @_guanchulo_*

Cuando éramos chicos y veíamos anime, ni nos dimos cuenta de la exposición culinaria que estábamos recibiendo.
Los onigiris, okonomiyaki, bentō y, por supuesto,
el ramen eran alimentos recurrentes en las series.
En mi adolescencia, no existía tanta oferta de comida japonesa. En Rancagua, con suerte había un lugar donde hacían sushi, y lo demás era pura comida china. Yo rayaba la papapor comer ramen, así que, gracias a unas recetas que encontré en internet, me atreví a meterme a la cocina y preparar mi primer plato. Los ingredientes eran tallarines Carozzi, salsa de soya, un huevo duro y un pedazo de carne. Era lo que más se parecía a la receta "original". Después de dejar la embarrada en la cocina, pude probar ese manjar de los dioses: una sopa negra como el carbón, con un fuerte olor a soya y fideos entre duros y crudos. Para mí, fue lo mejor que había probado en mi corta vida.

Fue en 2013 cuando, por primera vez, pude viajar a Japón. Un día, unos amigos me invitaron a comer ramen. Yo, en ese tiempo, no sabía nada, así que pedí lo mismo que ellos. Llegó un plato gigante con una sopa muy espesa, llena de ajos y cebollín. Después de tantos años, por fin pude probar el REAL RAMEN. Lamentablemente, no me gustó, y el mundo se cayó ante mis pies: terminé un poco desilusionado. Lo malo fue que generalicé que todos eran así, y dejé de comerlo por mucho tiempo.

Hasta que volví a probarlo una vez más, y en esta oportunidad pasó todo lo contrario: me encontré con un nuevo sabor, textura y aroma.. Mi amigo me explicó que existían muchos tipos de ramen a lo largo del archipiélago , y que todos eran diferentes y especiales.

¿Y tú? ¿Te acuerdas de tu primer ramen?

Ya nada es como antes.

Gamaki / Instagram: gamaki___

Y considerando que esta idea aplica para absolutamente cualquier aspecto de la vida (sea o no artística) iré directo al grano: ser autodidacta es mucho más sencillo que antes. Sin embargo se necesitan aclarar puntos, a modo de consejo o advertencia, y aquí es donde hablaré de mi propia experiencia para aportar con la misión.

Todo lo que sé respecto a la escultura, la resina, los moldes y la pintura, lo he aprendido sola en casa. Llevo 5 años trabajando en máscaras y mi caballito de batalla siempre ha sido el "ensayo y error" y esto, a pesar de todo, es lo que me ha otorgado más sensación de libertad en toda mi vida.

La inversión de tiempo y dinero no ha sido poca, y aquí van algunos puntos importantes que podrían ser útiles a la hora de decidir qué hacer o por donde empezar o cómo…

Información disponible: Para muchos rubros existe infinidad de información disponible para aprender de 0 a 100 muchos oficios, y si bien también la hay para la escultura, el seguir muchas pautas puede volverse más costoso aún. Por ese motivo creo que es bueno mapear la información disponible y luego apegarse a una sola pauta a la vez: un curso, un youtuber, un blog o un libro a la vez.

Copiar es más fácil que crear: Claro que lo es, y para empezar no está nada mal, pero es crucial si lo que se quiere lograr es hacer una carrera más que volverse una copia barata de otro artista. Entonces los consejos aquí son dos: si vas a comenzar copiando, publicar tus referencias te engrandece. Luego de dominar técnicas, busca tus formas y cásate con ellas, inevitablemente esto te hará sentir pleno.

Abrazar el error: La frustración que provoca equivocarse es directamente proporcional al aprendizaje que recibes de ello.

Mirar cada cierto tiempo hacia atrás: Medir el avance por medio visual hará que desaparezca la idea de que no has aprendido o avanzado nada.

Acortar la brecha entre la disciplina y la obsesión: porque muchas veces el estar obsesionado con algún tema, puede volverte una persona más disciplinada. La disciplina es una obsesión con estructura y orden.

Unirte a la comunidad: Conocer la experiencia de otros y compartir las tuyas puede significar el mayor avance en tu carrera.

A la larga cada uno termina escribiendo su propia historia y esa es la mejor parte, pero os aseguro que esta información no estará demás…

2021

2025

Miyazaki, una IA y el mundo feliz.

Rafael Chávez S./Instagram: pyrotoys

Cuando el mundo entró en el frenesí de generar imágenes con IA's sin importarle el uso y abuso de recursos y menos el respeto a los derechos de grandes estudios como Ghibli; nos dimos cuenta de que ante la capacidad generativa ya no hay vuelta atrás; te explico:

Tener la capacidad de crear algo que queramos y en una fracción del tiempo que nos tomaría aprender a hacerlo, es una capacidad demasiado tentadora para cualquier humano. La mayoría las usa por diversión o novedad, pero el verdadero peligro -creo yo- es cuando no podemos demostrar que quienes vivimos de crear, fuimos o no los autores de la obra.

Suena apocalíptico, pero piensa esto; haces un prompt para un personaje pero con un paso más, le pides a la IA que lo convierta en un modelo 3D, un archivo al cual solo le das imprimir para obtener la figura de tu personaje, genial ¿No?... pero ¿quién lo creo, quién lo fabrico? Es lo mas parecido a pedirle un deseo al genio de la lampara, ¿La sola idea de algo la hace tuya? ¿O es el proceso completo de creación lo que otorga la verdadera autoría?

En el libro Un mundo feliz, Aldous Huxley propone la idea del SOMA, una droga que nos hace felices a cambio de inhibir el ejercicio intelectual y emocional, una forma de control total para quienes no quieren sufrir el dolor y la angustia de la vida.

¿No serán las IA's algo parecido? ¿Algo que creemos controlar, pero que sucumbimos a su oferta de felicidad instantánea sin pasar por el tedioso proceso de crear y fallar una y mil veces? Solo me queda una reflexión:

Cuando no participamos del proceso; lo que hacemos carecerá de alma.

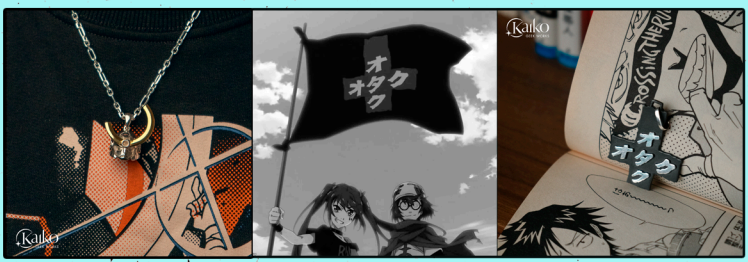
Artista destacado.

Kaiko (Argentina) instagram: @kaiko.ar

Donde el arte geek se encuentra con la alta joyería.

Kaiko nace del deseo de ofrecer al fandom geek artículos que celebren sus pasiones, destacando por su calidad, diseño único, belleza y exclusividad.
Su creador, Maximiliano, tras más de una década trabajando en el rubro de la joyería en la calle Libertad —el corazón de las joyerías y orfebres de Buenos Aires— decidió dar un salto: abandonar su trabajo estable para materializar la idea que siempre lo inspiró: fusionar su expertise profesional con sus hobbies personales.
Su inspiración surge de su propio gusto, buscando crear piezas funcionales que tanto él como su comunidad puedan usar en el día a día, sin sacrificar la armonía estética ni la durabilidad. Cada diseño está pensado para acompañar a sus dueños a lo largo de la vida, conservando tanto su valor emocional como material.

Kaiko
GEEK WORKS



¡NO TE PIERDAS ESTA OPORTUNIDAD ÚNICA!
Descubre y adquiere sus piezas exclusivas este
31 de mayo y 1 de junio

Yokai Social Club

Qué es el Shogi.

instagram/@shogicaldera

El Shogi es un juego de mesa japonés tradicional que pertenece a la misma familia que el ajedrez. Es conocido como el "ajedrez japonés" y se juega entre dos personas en un tablero de 9x9 casillas.

Cada jugador tiene 20 piezas con diferentes rangos, como el rey, alfiles, torres, generales, caballos y peones, y el objetivo principal es capturar al rey del oponente. Lo que hace único al Shogi es que las piezas capturadas pueden volver a colocarse en el tablero como propias, lo que le da una dinámica muy estratégica y cambiante.
Más que un simple juego de mesa es una parte fundamental de la cultura japonesa, con una historia que se remonta a más de mil años. A diferencia de otros juegos de estrategia, el Shogi fomenta la creatividad constante, permite un sinfín de combinaciones debido a una regla única: las piezas capturadas pueden volver al tablero como propias.

Existen versiones simplificadas del juego, como el Dobutsu Shogi (Shogi de los animales), especialmente diseñadas para que los niños aprendan los conceptos básicos de una forma más didáctica y visual. Este juego se enseña desde edades tempranas en Japón, y es considerado una excelente herramienta para desarrollar la concentración, la paciencia y el pensamiento
estratégico.

En nuestro evento, contaremos con la participación del Club de Shogi Caldera (@shogicaldera) quienes desde el 2009 han contribuido con la difusión de este juego en Chile.

Dirección, Fecha y Mapa.

Casa de los diez

Ubicación: **Av. Santa Rosa#179**, Santiago.

Sabado 31 de Mayo

Domingo 1 de Junio

de **11 a 19 hrs**

Metro Santa Lucia

Escanea el código QR y conoce a más de 60 artistas que participarán en este evento!

BIENVENIDOS AL CLUB!